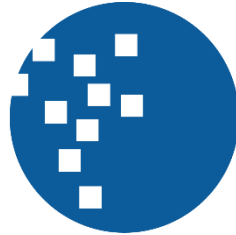


**PERANCANGAN TOKOH IBU DAN ANAK UNTUK  
MENAMPILKAN KEDEKATAN PADA FILM ANIMASI  
*PENDEK RUMAH***



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

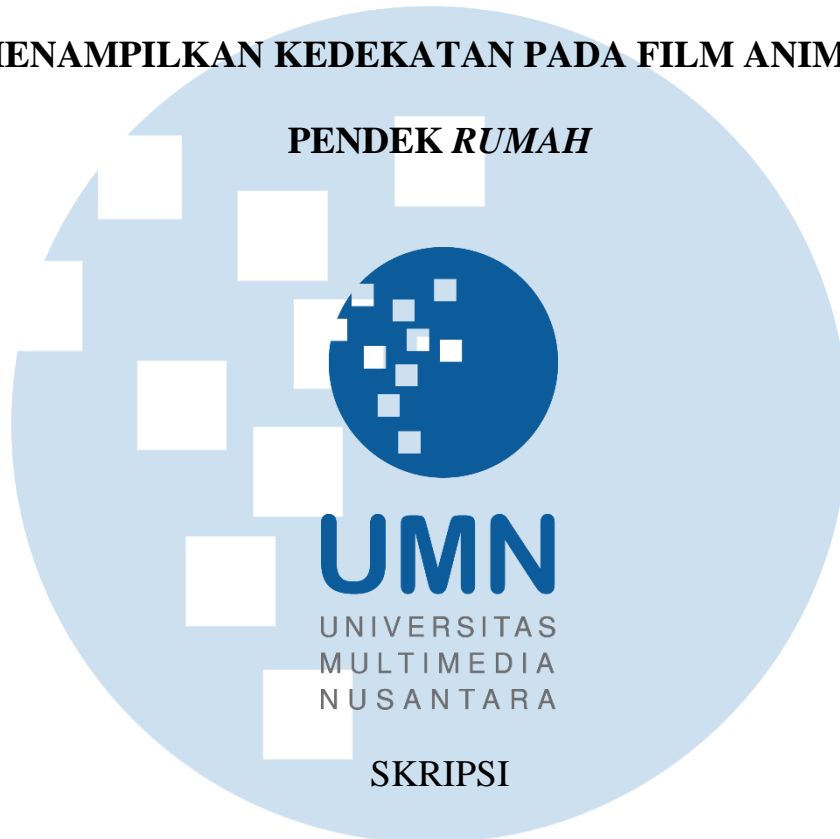
**Pricillia Altanny**

**00000043355**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN TOKOH IBU DAN ANAK UNTUK  
MENAMPILKAN KEDEKATAN PADA FILM ANIMASI**

***PENDEK RUMAH***



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Pricillia Altanny**

**0000043355**

**UMMN**

**UNIVERSITAS  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Pricillia Altanny

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043355

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

**PERANCANGAN TOKOH IBU DAN ANAK UNTUK MENAMPILKAN KEDEKATAN PADA FILM ANIMASI PENDEK *RUMAH***

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 17 Mei 2024



(Pricillia Altanny)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul  
PERANCANGAN TOKOH IBU DAN ANAK UNTUK MENAMPILKAN  
KEDEKATAN PADA FILM ANIMASI PENDEK *RUMAH*

Oleh  
Nama : Pricillia Altanny  
NIM : 00000043355  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Mei 2024  
Pukul 08.30 s/d 10.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.  
031273

Levinthius Herlyanto, M.Sn.  
083678

Pembimbing

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.  
023981

Ketua Program Studi

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
0328097503

## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Pricillia Altanny  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000043355  
Program Studi : Film  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah :

### **PERANCANGAN TOKOH IBU DAN ANAK UNTUK MENAMPILKAN KEDEKATAN PADA FILM ANIMASI PENDEK *RUMAH***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)\*.

Tangerang, 17 Mei 2024

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



(Pricillia Altanny)

\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: “Perancangan Tokoh Ibu dan Anak untuk Menampilkan Kedekatan pada Film Animasi Pendek *Rumah*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S. Sn., M. Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 17 Mei 2024

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Pricillia Altanny)

**PERANCANGAN TOKOH IBU DAN ANAK UNTUK  
MENAMPILKAN KEDEKATAN PADA FILM ANIMASI  
PENDEK BERJUDUL *RUMAH***

(Pricillia Altanny)

**ABSTRAK**

Tokoh merupakan unsur yang tidak bisa lepas dari suatu cerita. Animasi sebagai media untuk bercerita memerlukan tokoh untuk jalannya cerita. Penulis memaparkan tentang proses pembuatan desain tokoh untuk film animasi *Rumah*, mulai dari mencari referensi sampai pemilihan bentuk, warna, fitur wajah, dan kostum tokoh tersebut. Film animasi *Rumah* menceritakan tentang seorang anak yang melihat bayangan ibunya karena belum bisa melepaskan kepergian ibunya yang sudah meninggal akibat kanker otak. Dalam pembuatan tokoh, penulis berfokus kepada bentuk, warna, fitur wajah, dan kostum tokoh untuk menggambarkan sifat tokoh berdasarkan *three-dimensional character*-nya. Penulis membuat kemiripan antara tokoh ibu dan anak. Desain tokoh ibu yang digunakan adalah desain tokoh ibu ketika masih sehat. Hasilnya adalah desain tokoh yang tidak hanya menampilkan sifat dan latar belakang tokoh tersebut, tetapi juga menampilkan kemiripan hubungan ibu dan anak baik secara psikologi maupun fisiologi.

**Kata kunci:** Desain Tokoh, Animasi, *Three-Dimensional Character*

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

***DESIGNING THE MOTHER AND DAUGHTER CHARACTERS  
TO SHOW CLOSENESS FOR SHORT FILM ANIMATION  
TITLED RUMAH***

(Pricillia Altanny)

***ABSTRACT (English)***

*Character is an element that cannot be separated from a story. Animation as a medium to tell a story needs character to keep the story going. The Writer explained the process of designing the character for the animated film Rumah, starting from searching for reference to choosing the suited shape, color, face structure, and costume for the character. The animated Rumah tells the story of a daughter who hasn't moved on from her mother's death of brain cancer. In creating characters, the writer mainly focused on shape, colors, face structure, and costume for the design to show their personality and backstory based on their three-dimensional character. In the end the author chose to base the character design on shape to describe the nature of the character based on the 3 Dimensional characters. The writer made similarities between the mother and the daughter. The mother's design used is the design when the mother is healthy. The result is a character design that not only shows their personality and background story, but also shows the the closeness between the mother and the daughter based on the psychology and physics.*

***Keywords:*** *character design, animation, three-dimensional character*

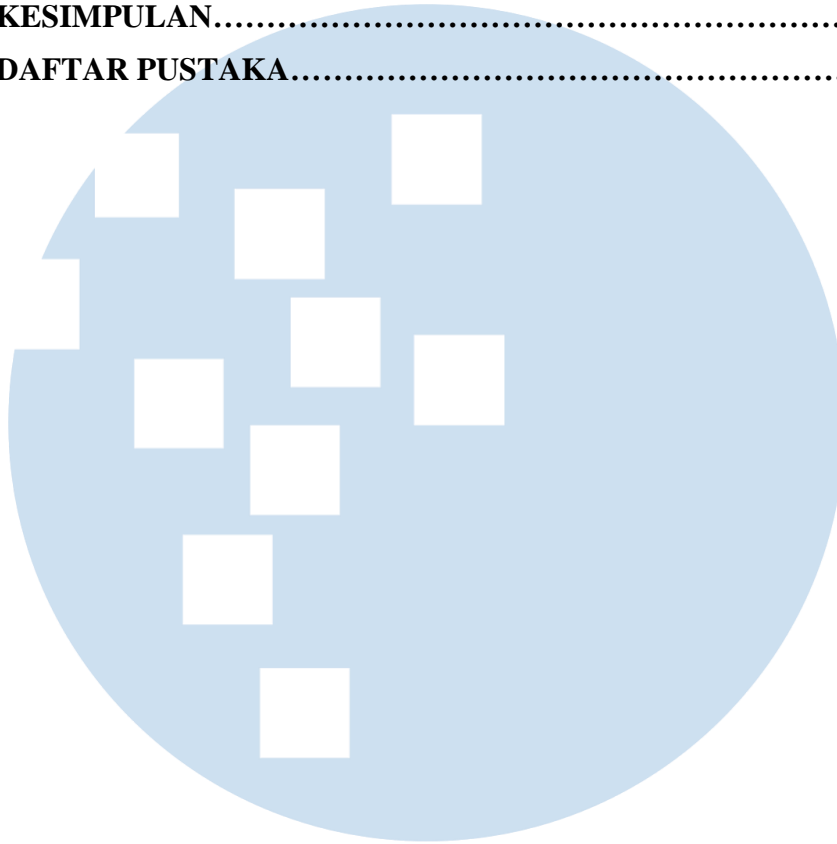




## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT (English)</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>1. LATAR BELAKANG</b> .....	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH .....	2
1.2. BATASAN MASALAH .....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN .....	2
<b>2. STUDI LITERATUR</b> .....	<b>3</b>
2.1. DESAIN TOKOH .....	3
2.2. <i>THREE-DIMENSIONAL CHARACTER</i> .....	3
2.3. BENTUK .....	3
2.4. WARNA .....	4
2.5. FITUR WAJAH .....	4
2.6. KOSTUM .....	4
2.7. HUBUNGAN IBU DAN ANAK .....	5
<b>3. METODE PENCIPTAAN</b> .....	<b>6</b>
Deskripsi Karya .....	6
Konsep Karya .....	6
Tahapan Kerja .....	7
<b>4. ANALISIS</b> .....	<b>18</b>
4.1. Tokoh Ibu – Hanna .....	18
4.2. Tokoh Anak – Prita .....	20

4.3. Hubungan Ibu dan Anak – Hanna dan Prita .....	23
<b>5. KESIMPULAN.....</b>	<b>24</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>26</b>



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Teori yang digunakan untuk tokoh Hanna dan Prita.....	8
Tabel 2. Hubungan tokoh-tokoh ibu dan anak untuk Gambar 11 .....	14
Tabel 3. <i>three-dimensional character</i> tokoh Hanna .....	15
Tabel 4. <i>three-dimensional character</i> tokoh Prita .....	16
Tabel 5. Hubungan tokoh Hanna dengan Prita berdasarkan tampilan visual .....	23



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Beberapa referensi visual animasi pendek Rumah.....	6
Gambar 2. Tahapan kerja desain tokoh Hanna dan Prita .....	7
Gambar 3. Bentuk tubuh dan wajah tokoh Bunda dari <i>Adit Sopo Jarwo</i> (2014)....	8
Gambar 4. <i>Color palettes</i> untuk tokoh Bunda dari <i>Adit Sopo Jarwo</i> (2014), Umma dari <i>Nusa dan Rara</i> (2011), dan Ratu Arianna dari <i>Rapunzel</i> (2010).....	9
Gambar 5. Tokoh Umma dari <i>Nussa dan Rara</i> (2011), Ratu Athena dari <i>The Little Mermaid: Ariel's Beginning</i> (2008), dan Widi Mulia .....	9
Gambar 6. Kostum tokoh Ajeng dari <i>Hari Ini Kita Ceritakan Nanti</i> (2023) dan pakaian perempuan tahun 2000 awal .....	10
Gambar 7. Bentuk tubuh dan wajah tokoh Satsuki Kusakabe dari <i>My Neighbour Totoro</i> (1988) dan Chihiro Ogino dari <i>Spirited Away</i> (2001).....	11
Gambar 8. <i>Color palettes</i> untuk tokoh Bonnie dari <i>Toy Story 3</i> (2010), Satsuki Kusakabe <i>My Neighbour Totoro</i> (1988), dan Chihiro Ogino <i>Spirited Away</i> (2001) .....	11
Gambar 9. Fitur wajah Bonnie dan Widuri Putri .....	12
Gambar 10. Kostum tokoh Mei Mei, Kartika, dan foto anak-anak umur 7 tahun	12
Gambar 11. Pasangan ibu dan anak Widi Mulia dan Widuri Puteri, Layla dan Lucy, Ratu Athena dan Ariel, Ratu Arianna dan Rapunzel, dan Umma dan Rara	13
Gambar 12. Eksplorasi bentuk tokoh Hanna.....	15
Gambar 13. Desain kedua tokoh Hanna.....	15
Gambar 14. Eksplorasi bentuk tokoh Prita .....	16
Gambar 15. Eksplorasi kostum tokoh Prita.....	17
Gambar 16. Desain akhir tokoh Hanna .....	18
Gambar 17. Bentuk desain akhir tokoh Hanna .....	18
Gambar 18. <i>Color pallete</i> desain akhir tokoh Hanna.....	19
Gambar 19. Fitur wajah desain akhir tokoh Hanna.....	19
Gambar 20. Desain akhir tokoh Prita.....	20
Gambar 21. Fitur wajah desain akhir tokoh Prita .....	21
Gambar 22. <i>Color pallete</i> desain akhir tokoh Prita.....	21
Gambar 23. Fitur wajah desain akhir tokoh Prita .....	22

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A – KARTU SKRIPSI 1 .....	28
LAMPIRAN B – KARTU SKRIPSI 2.....	29
LAMPIRAN C – KARTU SKRIPSI 3 .....	31
LAMPIRAN D – KARTU SKRIPSI 4 .....	34



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA